


Антонов Є. В.
студент 4 курсу
фізико-математичного факультету
Науковий керівник: **Карплюк С. О.**,
кандидат педагогічних наук, доцент
кафедри прикладної математики та інформатики
Житомирського державного університету імені Івана Франка

СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ ЗАСОБАМИ ГРАФІЧНОГО РЕДАКТОРУ

Інформатизація сучасного суспільства вимагає виконання певних вимог, які безпосередньо пов'язані із розвитком інформаційно-комунікаційних технологій та застосуванням їх у будь-якій сфері людської діяльності. У цьому контексті особливої актуальності набуває реалізація творчих здібностей сучасної студентської молоді на засадах використання ІКТ, зокрема створення персонажів засобами графічних редакторів. Дана проблема є достатньо актуальною ще й з причини появи комп'ютерних ігор та анімації, які з кожним днем набувають все більшої популярності, і,




звичайно потребують використання сучасних ІТ-технологій. Такий стан речей зумовлює пошук інноваційних методів та шляхів навчання студентів, які сприятимуть розвитку креативного мислення та нестандартних підходів до проектування різних електронних графічних об'єктів.

Аналіз існуючого програмного забезпечення для створення такого роду електронних продуктів свідчить про значну його кількість на сучасному ринку ІТ-технологій, причому кожне з них має свої позитивні й негативні риси. Це означає, що кожен розробник, створюючи певні персонажі має обов'язково враховувати усі фактори та особливі моменти такого проектування.

Мистецтво графіки розвивається з перших днів існування людства. Починаючи з наскальних малюнків, та закінчуючи сучасними багатогранними творами – люди завжди намагалися демонстрували свою індивідуальність через твори мистецтва та книги.

З активним розвитком ІТ-технологій – з'явилися зовсім нові засоби самовираження у мистецтві. Мова йде про комп'ютерні ігри та мультиплікацію, які з появою 3D-технологій стали ще доступніші для кожного бажаючого створювати художні шедеври. Сьогодні, для реалізації мистецьких талантів, існує значна кількість графічних редакторів та апаратних засобів (наприклад, графічний планшет), які є у вільному доступі для будь-якої категорії споживачів. Однією з найвагоміших їх переваг є автоматизація багатьох процесів створення проекту, оскільки ще зовсім недавно такі дії були просто неможливими технічно.

Враховуючи те, що Україна досить явно інтегрована в сучасний інформаційний простір, професійна мультиплікація в нашій державі майже не розвивається, але це не відкидає факту розвитку аматорської творчої діяльності у цій галузі. Цьому сприяють доступність Інтернету, а також широкий вибір технічних засобів.



Яскравим прикладом є програма Steam Greenlight, яка дозволяє молодим і талановитим розробникам розповсюджувати свої проекти [1]. Проектування будь-якого мультфільму, книги, гри передбачає включення в себе декілька невід'ємних елементів, одним з яких є персонажі. Доцільність використання комп'ютерних програм у створенні образів персонажів більше не підлягає сумніву, оскільки цей процес завдяки ПК став значно простішим. За їх допомогою найбільш ефективно реалізуються такі елементи образу персонажу як деталізація, кольорова гама, особливості виду (раса персонажу), і, навіть характер. Завдяки потужним програмним засобам можливо створити декілька різнопланових концептів з мінімальними зусиллями.

Варто зауважити, що використання комп'ютерних програм при створенні персонажів вже стало стандартом у всьому світі, що сприяє ще більшій актуальності нашого дослідження. Проте, у нашій країні такому виду творчості приділяється мінімальна увага, хоча потенціал для розвитку в цій галузі – величезний, оскільки графічні редактори надають чимало переваг у розробці персонажів.

У нашому розумінні, персонаж – це образ героя (головного або ж другорядного), його зовнішність і характер, який створюється автором твору (реklamний ролик, мультфільм, комп'ютерна гра тощо).

Створюючи персонажі, які є невід'ємною складовою будь-якого художнього твору, автори ретельно вимальовують характери своїм творінням, іноді самі вимальовують їм зовнішність, роблячи це якимось пов'язаним з їх життям. Дуже часто персонажі схожі на своїх авторів, чи уособлюють їх ідеали та погляди.

У міцному сюжеті твору завжди є зачин. Виконується він лише тоді, коли продумана мотивація персонажів. Це один з найважливіших критеріїв розподілу персонажів, які можна поділити за типами характеру:

- позитивні персонажі (їх мотивація не порушує морального кодексу, а їх дії не шкодять іншим позитивним героям);
- негативні персонажі (вони переслідують лише свої цілі, і дотримуючись такої мотивації вони можуть шкодити іншим персонажам усіма можливими засобами);
- нейтральні персонажі (саме під цю категорію часто попадають персонажі «масовки», що найчастіше холодно ставляться до основних діючих героїв проекту) [1].

Слід зазначити, що в останній час найчастіше створюють персонажів з нейтральною мотивацією, яка протягом сюжету може змінюватися. Це є одним із стратегічних ходів сюжету, який допомагає вималювати нелінійні події у будь-якому творі.

Для того, щоб сюжет твору був вдалим, кожному автору необхідно дотримуватися наступних етапів його створення:

– *Ідейний етап.* Найчастіше автор продумує концепцію свого твору, де він створює моральний образ свого персонажу. Іноді цей етап займає найбільше часу, так як на успішності кінцевого продукту відображається сама ідея та концепція.

– *Графічний етап.* Цей етап починається одразу після завершення роботи над концепцією персонажу. Для обраної нами теми цей етап є найбільш важливим [1].

Окрім етапів створення сюжету твору варто дотримуватися ще й етапів створення персонажів. Окреслимо деякі з них: концептуальний етап; етап замальовки; етап балансування; етап фарбування; етап інтеграції.

Спробуємо охарактеризувати більш детально концептуальний етап. Будь-який проект зароджується з ідеї. Ці канони стосуються і створення персонажів. Концепт – це проміжний варіант якоїсь складової проекту в цілому. В нашому випадку це різні варіанти зовнішності персонажу, один з яких буде обрано для подальшої роботи (рис. 1).



Рис. 1. Варіанти зовнішності персонажу.

Перед тим, як розпочати роботу над концепцією персонажу, слід з'ясувати наступні чинники:

- призначення персонажа, його мотивація;
- характер майбутнього персонажа, його моральний кодекс, спосіб мислення, його почуття та інтереси;
- місце створюваного персонажа у майбутньому проекті [2].

Як тільки буде дотримано усіх цих критеріїв – лише тоді можна розпочинати розробку концептів зовнішності персонажу. Методи створення концептів залежить від конкретного дизайнера. Ми будемо використовувати класичний олівцевий нарис, котрий буде оброблено у PaintToolSAI.

Концептів може бути безліч. Найкращий з них обирається згідно критеріїв усіх вимог. Сумісність з вимогами перевіряє або сам автор ідеї, або призначений командою розробників модератор.

Найбільш сумісний із вимогами концепт обирається для подальшої роботи. При необхідності модератор робить корективи в обраний варіант (зазвичай це корективи кольору та деталей).

Концепт використовується як каркас для мультфільму, майбутньої 3D-моделі чи 2D-спрайту, тому слід виконати ретельну вимальовку усіх деталей та особливостей персонажу, для легкого їх розуміння. Найбільш

підходить для такого малювання персонажу у повний зріст. Деталі обличчя чи маленькі деталі робляться окремо та докладаються до малюнка у повний зріст. І коли всі цілі досягнуто – концепт переходить на наступний етап розробки [2].

Таким чином, здійснивши детальний аналіз процесу створення персонажів, ми можемо стверджувати, що вдало підібраний графічний редактор, знання видів та правил створення такого роду електронних продуктів, а також дотримання основних етапів, сприятиме створенню якісного цікавого та привабливого персонажу для комп'ютерних ігор, мультфільмів, серіалів, анімації, електронних книг тощо, що у свою чергу збільшить творчі досягнення людства.

Література

1. Дизайн персонажей: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://artlab.club/diary/character_design/
2. Принципы дизайна анимационного персонажа: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.dejurka.ru/articless/character-design-tips/#.WeHo7fc3zNU.facebook>